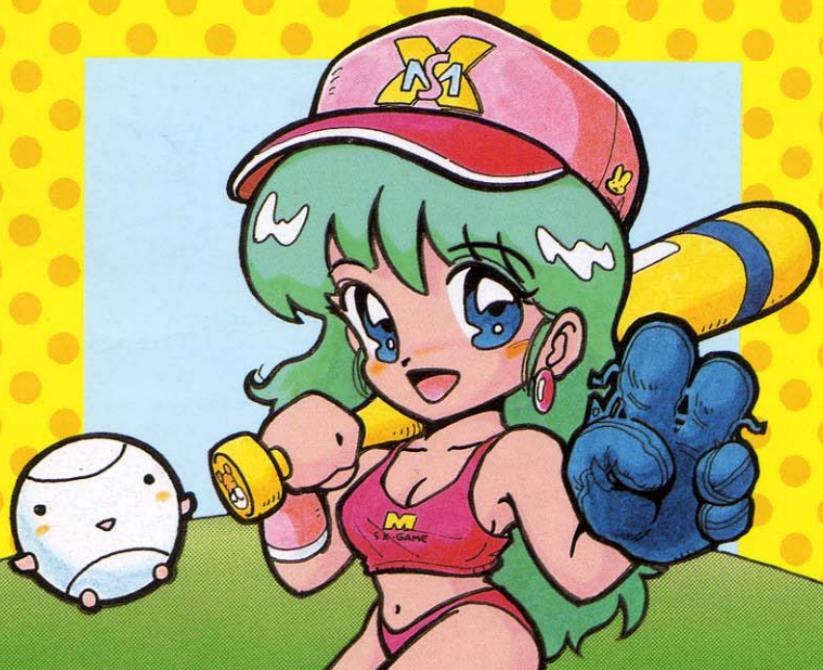
THEプロ野球

激突ペナントレース2

ミラクル手引きの書

MSXマガジン　9月号特別付録②

平成元年９月１日発行（毎月１日発行）　第７巻　第９号　通巻70号

打って走ってああ悦楽
魅惑の究極野球ゲーム!

さぞかし、首を長くして待っていたことでしょう。8月30日水曜日、ドーンと新発売であります。さあ、みなさん、買いに行きましょー!

■コナミ　MSX2　6,300円(ROM)

この世は野球だな

今や、国民的な人気をほしいままにしているスポーツ、ベースボール！　投げる、打つ、走る。一挙手一投足が興奮を呼ぶ、熱きスポーツ、ベースボール！　昨日のプロ野球の結果を知っているだけで、会話にまったく困らない。人間関係の潤滑油、ベースボール！　男も女も、ゆりかごから墓場まで楽しめる。人生の縮図、ベースボール！

もう、野球は米飯や味噌汁と同様に、日本人とは切っても切れないような関係にあるといっても過言ではない。そんな国民的スポーツの魅力を、余すところなくディスプレイの上に再現してくれるのが、『激ペナ2』なのであーる。

ほんじゃ、激ペナ2の全貌を根掘り葉掘り暴いていくことにしましょー。いくぞ。

激ペナ1との徹底比較!!

↑懐かしの激ペナ1。当時は楽しく遊ばせていただいたもんです。

↑機能満載、迫力満点。これからのMSX球界をになうソフトである。

激ペナ1と2、見ためはけっこう似ているけど、実際にやってみるとだいぶ違う。かすかに打球の軌道が面影を残すだけで、スピード感も、打球と送球のバランスも、話にならないくらい気持ちよくシェイプアップされているのである。ハッキリ言って、2をやりこんだあとじゃ前作は遊んでられないよん。

★ナイスなお楽しみがワンサカワンサ!

CPUと対戦

➡とってもロンリネスなキミのために、MSXがお相手してくれる、ありがた〜いモードである。

2人で対戦

➡友達や親兄弟親戚一同を敵に回し(?)、白熱の戦いを繰り広げるモード。平和にやろう。

ペナントレース

➡最高6球団130試合かけて、エンヤトットと試合をこなしていく。長〜く遊べるのがハッピー。

	試合数	勝	敗	分	勝率	ゲーム差
1KONAMI	98	69	28	1	.711	——
2ANIMAL	98	59	34	5	.634	8.0
3HEROES	98	57	36	5	.612	10
4NEO DA	98	43	52	3	.452	25
5STARS	98	38	55	5	.408	29
6COCOMO	98	16	77	5	.172	51

スペース キーを おして ください

ベースボール ステーション

観　戦

➡ただダラーッと眺めるだけなのになぜか楽しい。エディットモードとタッグで楽しむべし。

チームエディット

➡自分だけのオリジナルチームがポポン! と作れてしまう。これで熱中度が百万倍アップ。

チームコンバート

➡激ペナ1のチームデータが使えるようになる。前作のユーザーにとってはうれしい機能だ。

球場は2つ

うれしいことに、激ペナ2は球場を2つのタイプから選ぶことができるのである。両方とも前作の球場よりも広くなっていて、外野のあたりが広々と感じられるのが心地よい。

2つの球場とも打球の転がりぐあいなどは変わらないようだから、その日の気分に合ったほうを選んで遊んでしまえー。

自然環境に恵まれた、美しい球場。森林浴気分を味わうのもなかなかよろしいですな。両翼99メートル、センター122メートルだよん。

みどりスタジアム

ハイテクに身をスッポリ包み込んだ、全天候型多目的ドーム球場。両翼100メートル、センターは120メートルである。大きいことはいいことだ。

たまごスタジアム

★まずはテクニックを身につけれーっ!

抑えこそ基本だ

いっくらバコバコ打ちまくっても、ピッチャーがガバガバ点を取られてしまうよーでは困ったちゃんである。失点は最小限に食いとどめなければならない。

激ペナ2は、前作にくらべてストレートの速さも変化球のキレも格段によくなっている。とくに、フォークボールはチェンジアップぎみに鋭く変化するもんだから、うまく使えば絶妙な効果を発揮してくれるのだ。

サンプル版をプレイしたところでは、ピッチャーは前作よりも相対的にスタミナが長持ちするような感じである。投球数がおおめになっても構わないから、緩急の差を思いっきりつけて、ボールダマ主体のピッチングを心がけるほうがいいみたいだ。とにかく、相手の裏をかくような投球ができればグーだな。

また、変化球が鋭いピッチャーのなかには、いったん右に曲がってから左に切れ込むような"魔球"を投げられるヤツもいる。コンピュータ相手だとさほど効果がないが、2人プレイのときはもう究極の決め球だ。使いこなせるようになりゃー、そう簡単には打たれないハズですぞ。

ハイテク その1 速球でドン!

⬆豪速球でズバッとストライクを取る。ピッチャーにとって、これこそ至上の快感。ああ極楽。スタミナを気にせずに、ビシバシ投げたいものである。でも、調子に乗って続けすぎると打たれちまうよー。

ハイテク その2 ボール球でピー!

⬆バカ正直にストライクゾーンにばかり投げないでもいい。投球の8割方はボール球でかまわないのである。横の変化をうまく使えば、あっというまに三振の山。要はバットの届かないところに投げりゃいいんだな。

ハイテク その3 魔球でプー!

⬆速球はたいしたことがないけど、横の変化はバッチリよ！　というピッチャーにはぜひともマスターしてもらいたいハイテク。図のようなコースに投げた日にゃー、バッターはみんなキリキリ舞い。お試しあれー。

投球術5ヵ条！

1.緩急の差をビシッとつける！ これ重要。
2.常にバッターの裏をかいた投球を。
3.ボール球を振らせられればベストだな。
4.丁寧なピッチングを心がけるべし。
5.ピッチャーの代えどきを見逃すなよ。

勝つための打撃術

ただバットにボールを当てるだけなのに、バッティングはじつに奥が深い。やたらめったらバットを振り回しているだけではだーめなーのだー。

バッターの打率や長打力、走力をちゃーんと把握して、それぞれの個性にあったスイングをする。これこそバッティングの極意なのである。

前作では、ゴロとフライを意図的に打ちわけることは難しかったのだが、激ペナ2では、バットを下からすくい上げるように出すと簡単にフライを打ち上げられるようになっている。犠牲フライを打ちたいときや、ライナー性の当たりでダブルプレーを取られるのが怖いときなんかに使ってみるといいぞ。

サンプル版をやりこんでみたところでは、打率の高いバッターはコースに逆らわないように打ったほうがよく、逆に長距離打者はホームランを狙って下からすくい上げて引っ張りにいってもかまわないようだ。

また、打率が低いバッターでも、フライを打つようにスイングするとうまいぐあいにポテンヒットになってくれることがよくある。バッティングに自信がない人は、思い切っていつもアッパースイングで打つようにすれば、フォークボールでもバットに当たってくれることだし、いいかもしれないですな。

そうそう、走力が90以上のバッターなら三塁側にセフティーバントという手もあるぞ。

ハイテクその1 野手の間を狙う!

☗野手のいないところへ打つ、というのがバッティングの鉄則。となるとホントは外野スタンドが一番いいのだが、非力な打者には無理難題。そこで、三遊間や一、二塁間、レフト線やライト線を狙ってみては?

ハイテクその2 必殺すくい上げ!

☗低打率のバッターでもヒットを打つコツは、アッパースイングで強引に小フライを狙って打つ! ということ。外野手が深い位置に守っているのでポテンヒットが出やすい上に、ダブルプレーの危険性も減るぞー。

ハイテクその3 足を活かす!

☗足が速いバッターは、三塁線にセフティーバントをコロコロッと転がしてみるのもこれまた一興。失敗するとかなり情けないが、決まったときは気分爽快である。ただ、三塁線以外じゃーめったに決まらないよー。

打撃術5ヵ条!

1. ボール球には手を出さないように。
2. コースに逆らわないバッティングが基本だ。
3. 長距離打者は一発大きいのを狙っちゃえー!
4. アッパースイングは意外と使えるぞ。
5. 足が速けりゃバントもいいぞ。

FIELDING

守ってこそ、花だ

守備の上手下手で、勝敗の行方が決定づけられてしまう、というのはよくある話である。あそこでミスをしなかったら、とか、あのときこう守っていたら、とか、あとからクヨクヨ考えても、もうどーにもならないのだ。後悔先に立たず。鍛えれば、いつか明かるい陽が差してくるはずである。

前作と違って全方向にスクロールする上に、打球のスピードなどもムチャクチャ速くなっているため、初めのうちは操作感覚がなかなかつかみにくい。打球がスコン！と飛んだその瞬間に、誰が処理をするかをパッと即時に判断できるようにならなきゃダメなのである。

☗前作との大きな違いは、偶然の悪送球が激減したことだ。でも、あせると写真のように……。

ただ、激ペナ2にはとってもありがたいファインプレー機能なるものがついている。慣れないうちはかえって失敗するかもしれないが、コツをのみ込んでしまえばもう鬼に金棒だ。バンバン使って人目を引いてやろう。まあ、とにかく訓練あるのみだな。

決まるとウレシイファインプレー！

☗はるか頭上をいく球を、ジャンプ一番ナイスキャッチ！これが決まったときはカッコいいんだけど、変にクセがついて、なんでもない打球をそらしたりするので注意ね。

RUNNING

機動力を生かせ！

かつての広島のように、打てなくても足で勝つ。こんなスマートな野球を一生に一度はしてみたいものだ。走塁は運に左右されにくい。逆に言えば、実力が反映されやすいものである。

激ペナ2はキャッチャーの肩がいいので、盗塁のタイミングは前作よりもかなりシビアである。よほど足が速い選手でない限り、単独盗塁はやめといたほうが身のためだ。

走塁のテクニックが試されるのは、塁上に複数のランナーが出ているときである。走るぞ走るぞ、と見せかけておいて悪送球を誘うとか、細かいワザを駆使するチャンスだ。

激ペナシリーズはハーフライナーや小フライが多いので、走塁の判断がなかなか難しい。でも、今回は塁間で立ち止まって打球の様子をうかがうことができるようになっているぞ。

☗単独盗塁はスタートのタイミングがすべて。早くコツをのみ込もう。

☗激ペナ2では、塁間で止まって打球の様子を見ることができるのだ。

あとはとにかく慣れなさい!!

2人プレイも、これまた楽し

さて、前のページまで本書は激ペナ2のさまざまなテクニックについてふれてきたつもりである。が、これはあくまで1プレイヤーモードでの話。

やはり、激ペナ2最大の魅力は2プレイヤーモード、つまり対人間戦にある！　といえましょう。これはなぜかと申しますと、まあわかっているとは思いますが、結局コンピュータちゃんとでは基本テクは磨けるものの、そこから打者と投手のかけひきや、走塁などの実戦的なテクはつかみにくいわけです。これらを学ぶためには絶対、2人プレイで遊ぶのがベストな方法。友達と遊ぶ、これが激ペナ2のホントの正しい遊びかただと思いますよ。

⬆スターティングオーダーを自分なりに並べかえて作戦を練ろう

⬆打たれた！　自分の経験とカンを信じることが対人間戦のコツだ。

ペナントモードでリーグ戦を開幕する！

で、一試合ごとの勝敗だけに一喜一憂しているだけではつまらない、もっと長期的なビジョンで野球を楽しみたいという本格的なプレイヤーに用意されているのが、このペナントレースモード。

参加チームは2〜6チーム、試合数は1〜26まで設定可能だから、近所の草野球リーグからプロ野球なみの130試合のペナントレースを楽しむことができる。これならスポーツ新聞好きのお父さんも大満足。

特に見逃せないのは、自分のエディットしたチームをリーグ戦に参加させることができる点。もちろん、オリジナルのチームだけでリーグ戦を組むこともできる。どうせやるなら、友だち、兄弟、ご両親、その他とにかく野球ができるものならなんでもとにかく集めて、コンピュータチームを入れずに優勝を争ってみてほしいものですね。

⬆プレイヤー数は1〜6人。途中結果のセーブもできたりします。

⬆CPUどうしの対戦は、試合結果だけにすることもできる親切設計。

⬆やったー、V1達成！　この画面が見れるのもペナントならでは。

★エディットモードで殿様気分!

まさに激ペナの顔ともいえるチームエディット機能。もちろん、激ペナ2でも健在なのだ。オリジナルチームをガンガン作って遊びまくれー。

やめられまへんな

ひょっとすると、読者のみなさまが一番、目を降り注いでいらっしゃったのが、このチームエディット機能でありましょう。苦労して作り上げた、自分の分身のような選手たちがディスプレイの上で躍動するさまは、とても美しいものである。

さて、話題騒然のチームエディット機能であるが、基本的なところは前作とほとんど変わっていない。おもな変更点は3つ。まず、1チームの選手数が野手14人に投手6人と、前作よりふたりずつ増えた点が挙げられる。また、前作ではあまり意味がなかった防御率のパラメータが、今回はピッチャーの能力の総合値として、球速やスタミナ、変化球のキレから自動的に設定されるようになったのだ。あと、ユニフォームの色が自由に選べるようになっているのも新しい要素だ。

実際に試してみたところ、長打力のあるバッターは打率が少々悪くてもよく打つようである。バッターのエディットのさいには、ハイアベレージヒッタータイプとホームランバッタータイプにはっきり色分けしたほうがよさそうだ。

まあ、とにかく自由にオリジナルチームが作れるのはとても楽しい。のめり込むこと間違いなしだ。

1 チーム名

前作と同様に、アルファベット10文字以内で好きな名前をつけられるようになっている。名は体を表わす、とも言うことだし、ここはひとつイカした名前をつけてあげよう。アルファベットしか使えないのが残念。

2 選手名

ひらがな6文字以内で名前をつける。カナ入力しか受けつけないのは少し不便だが、せっかくだから個性的な名前をつけてあげよう。そうそう、実戦のときは5文字までしか表示されないことも頭に入れておこうね。

3 打法・投法

バッターは右または左、ピッチャーは右上、右下、左上、左下からセレクトする。あまりかたよったタイプの選手ばかりで固めると戦略が立てにくいので、いろんなタイプの選手を作っていたほうがいいぞ。

4 打 率

最低打率.150から最高打率.399までの範囲で自由に設定でき、この数値が高ければ高いほど打球のスピードが速くなるしくみになっている。また、打率が高いほうがミートポイントも広いようだ。最低打率の上に振り分けられる数値の合計は900までになっている。

5 HR

バッターの長打力を決める数値。この数値が高いバッターほど打球が遠くへ飛ぶようになっている。最低値0から最高値59までの範囲で設定できるが、14人の数値の合計は300までだ。前作とは違い、数値の高さとホームランの出やすさは純粋に比例しているようだ。

6 走 力

ランナーの足の速さを決める数値。最低値0から最高値99までで、14人に振り分けられる数値の合計は最高600までになっている。前作にくらべ足の速さのバランスが改良されているので、駿足選手が三遊間に打つとほとんど内野安打、といったことはなくなっている。

7 球 速

ピッチャーの投げる球の最高スピードを示す数値。設定できる最高値は時速159キロになっている。前作よりも実際のスピードが速くなっているので、時速150キロ台の球でもかなり速く感じられる。6人のピッチャーの数値の合計は700まで。

8 防御率

前作ではほとんど意味のなかった防御率の数値が、今回は球速やスタミナ、変化球のキレの数値から自動的に設定されるようになっている。したがって、防御率の値を見れば、そのピッチャーの能力がほとんどわかってしまうわけなのだ。

9 スタミナ

ピッチャーの体力を表わす数値で、球速や変化球のキレに影響を与える。スタミナの数値が低い選手ほど、投球数が増えるにつれて最高球速や変化球のキレの度合が早く低下していくのだ。0～99までの範囲で設定でき、6人の数値の合計は400までになっている。

10 カーブ、シュート、フォーク

変化球の曲がりぐあいを決定する要素で、数値が大きいほど、大きく変化するようになっている。とくに球速が遅い投手は、いろいろ凝った変化球が投げられるのだ。設定値の範囲は0～9までで、それぞれの球種について、6人の数値の合計は30以内である。

11 チームカラー

せっかく心血を降り注いで作ったチームのユニフォームが目も当てられないようなうす汚い色だったりしたら、思わずディスプレイに怒りの鉄拳百連発を浴びせたくなるのも人情である。そこで今回は、ユニフォームの色を26色の中から自由に選べるのだ。

★エディット大作戦 作成例を大公開

正攻法パターン

正攻法、といってもそれほど大ゲサなものでもない。つまり、これは激ペナ２のエディットモードで作ったチームのパターンのこと。基本的なチーム作りとしては、代打に一発屋を２人ほど残しておいて、控え投手に渋

めの変化球投手をおく、なんてのがいいんじゃないかな。また、レギュラー選手にだけ能力値をひたすらそそぎこみ、

選手交代はいっさいなし！という極端なチームもわるくない。でも、そんなチームばかりでも困るけどね。

裏ワザパターン

実はこれ、前作の激ペナがないとできないちょっと特殊なチームの作りかた。激ペナにはチームエディットの裏ワザで、通常作ることのできない199キロの豪腕投手を作ることができた(ふつうは球速159キロまで)。

ただ、激ペナ２ではこのワザが使えなくなってしまっている。199キロの豪速球は激ペナ２で再現できないのか？ じ

つは、解決策がないわけでもない。そう、チームコンバート機能、これを使えば強力チームが簡単に作れちゃう。

激ペナ1のデータも使える!

激ペナ１を持っている読者なら、ひとつかふたつは自分が作ったチームを持っている

⬆コンバートはこのような厳粛な雰囲気のもとで行なわれるのだ。

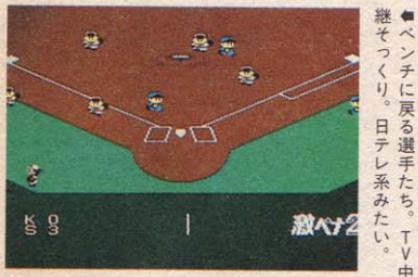
はず。ということはとーぜん、１で作った愛着のある自分のチームを２でプレイしたい！ なんて人もいると思うわけです。でも、エディットするのはちょっとメンドーくさい。でもやっぱり遊びたい。ああどうしましょう。そんなあなたに朗報。チームコンバートの機能を使ってほしいのだ。これであなたの悩みも解消。

★ショーアップされたグラフィック！

気分はプロ野球中継だ

このゲーム、今までの野球ゲームのなかでも１、２を争うほど、テンポが良い。しかし、それにもましてすごいのが、ショーとしての野球もきちんと押さえている点なのだ。

特にこのTVの野球中継をまねたアイキャッチが秀逸！　各回の攻撃が終わったときに流れるテーマ（これがまたTV中継っぽいんだなー、これが）と、左へ流れるスコアボード、そして〝激ペナ２″のキャッチ。まさにTV感覚。これでCFが流れたら完璧、と言えよう。

⬅ベンチに戻る選手たち。TV中継そっくり。日テレ系みたい。

徹底したビジュアル指向

一見、前作とあまり変わっていないような選手たちのキャラクターだが、良く見るとかなり変更されていることに気づくはず。たとえば、外見上の大きな違いでは選手のヘルメットが黒からチームカラーと同色になったこと。また、ファインプレーやバントのパターンが新たにできたことや、足元に当たったデッドボールのときにバッターがぴょんぴょんと跳ねまわったりするところなどと、全体的に芸のこまかさが光るのも大きな特徴なのだ。

⬅ピッチャーのセレクト画面。投法もビジュアルで表示される。

特典：ラッキー７は、チアガールの応援が！

ショーアップといえば忘れてはならないのが、華やかなチアガールの存在。アメリカのメジャーリーグになると、チームおかかえのチアガールを持っているほど。そういうのって、日本の野球も見習うべきところがあるんじゃないかなあ。で、それに刺激されたかどうかは知らないが、激ペナ２にもしっかりチアガールがが登場する。ただ、ネオダークスのチアガールはちょっと……。グレーだしねえ。自分のところのチームカラーはおざなりに決めちゃだめよー。なるべく、明かるい色がいいみたいだよ。

⬆チアガールのダンスはキュートアンドセクシー！特にこのポーズはなかなかそそるものがありますな。

ドーンと一発ホームランが魅力のチーム

ANIMALS

アニマルズ★★

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	なまけもの	右	.287	18	0
2	いぐあな	右	.290	32	82
3	かものはし	左	.333	32	82
4	とど	右	.336	48	8
5	らっこ	左	.312	23	62
6	かに	右	.201	15	99
7	おっとせい	右	.286	39	12
8	ぱんだ	左	.261	44	10
9	けら	左	.284	27	61
10	まんぼう	右	.275	35	33
11	こあら	右	.274	32	78
12	ありくい	左	.244	41	48
13	すかんく	右	.157	17	75
14	まんもす	左	.198	52	2
合計値		——	3738	455	652

このチームは強いぞ。チーム合計455本塁打は、内蔵6球団のなかでも断然トップ。長距離打者が上位から下位まで切れ目なく続くさまは、じつに壮観。もう、うれしくなっちゃうくらいパカパカかっ飛ばしてくれるのであります。

走力0と、使いものにならない1番の〝なまけもの〟の代わりに、俊足で鳴らす6番の〝かに〟を1番に起用し、控えのなかから〝けら〟または〝こあら〟なんぞを入れてしまえば、もう天下無敵。リーグ1の超強力打線がハイできあがりだ。投手力にやや難があるけど。

[長所]
なんたってパワフルな打線が魅力。一度火がついたらもう止まらない。

[短所]
軸となる投手が見あたらず、走力もイマイチなので小ワザがきかない。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	つちのこ	右上	147	4.20	43	9	9	0
先発	あいあい	左上	149	5.40	64	1	8	1
先発	ももんが	左下	140	4.00	53	9	0	9
先発	うみうし	右上	133	6.60	39	3	5	0
リリーフ	むささび	左下	120	4.20	80	7	9	0
リリーフ	やまね	右上	156	6.00	38	9	0	0

走り出したら止まらない超特急チーム

HEROES

ヒーローズ ★★

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	すぱいだ	左	.299	19	91
2	ばとまん	左	.308	17	92
3	すうぱあ	右	.336	52	76
4	らりほー	左	.343	42	80
5	ぼんど	左	.310	28	38
6	いんでい	左	.272	21	59
7	まーろう	右	.314	13	42
8	とれいしー	左	.233	9	81
9	ねす	右	.218	30	26
10	じーあい	右	.245	5	41
11	まっくす	右	.239	19	56
12	だんてい	左	.313	13	69
13	あくせる	右	.166	10	46
14	はるく	左	.155	55	12
合計値		——	3751	333	809

このチームは俊足ぞろい。速いぞ速いぞ。走力の合計809は、2位のコナミックスを100以上突きはなしてダントツのトップだ。とくに、1番の〝すぱいだ〟から4番の〝らりほー〟までの、いわば〝スーパーカーカルテット〟は、他球団の脅威のマトになることうけあいである。

打線もかなり力強いぞ。3割打者を6人もそろえた打線は、アナタの心をグッとつかんで離さないときたもんだ。

豪速球のエース〝さまんさ〟を軸に、投手陣もドッシリ安定。ただ控え選手がさえないのが悲しいぞ。

［長所］
投手力と走力はリーグナンバーワン。打線も非凡なものを持っている。

［短所］
控え選手に使えそうなヤツがいない。層の薄さが接戦のときに響くかも。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	さまんさ	右上	160	3.20	55	4	8	8
先発	こなん	右下	135	5.00	83	2	9	0
先発	そろ	右上	142	4.80	43	6	4	5
先発	わんだー	左上	145	5.40	54	2	9	0
リリーフ	たーざん	右上	140	4.00	82	5	5	5
リリーフ	じぇみー	左上	155	5.40	68	3	6	0

投打走ぜんぶブービー賞の貧弱チーム

STARS

スターズ ★★

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	はれー	左	.230	16	99
2	かぺら	右	.243	16	39
3	おりおん	右	.280	23	31
4	びぃなす	左	.328	36	50
5	さたーん	右	.298	38	2
6	しりうす	右	.221	12	40
7	あんたれす	右	.159	5	22
8	まぜらん	左	.188	7	60
9	ちきゅう	左	.299	17	24
10	あるてみす	右	.235	13	18
11	まるす	右	.176	2	75
12	べが	左	.243	9	21
13	いお	右	.201	4	25
14	あぽろん	左	.257	11	41
合計値		——	3358	209	547

打てない、走れない、守れないと、三拍子そろって使えない、情けな〜いチーム。走力99の快足選手"はれー"をなんとか出塁させ、4、5番の"びぃなす"、"さたーん"で意地でもホームにかえすぐらいしか得点パターンはないだろう。

ただ、だらしない投手陣の中にあって、ひとり防御率3.40を誇るエース"へらくれす"の存在が不幸中の幸い。こいつで最少失点に抑えて、少ないチャンスを確実にものにしていくと、まかり間違えば勝ち星が転がりこむかもしれない。上級者向けのチームだな。

[長所]
4、5番の長打力と、エース"へらくれす"のピッチングに期待するべし。

[短所]
とにかく総合力がかなり低い。とくに下位打線の弱さは致命的である。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	へらくれす	右下	130	3.40	91	9	9	0
先発	れぐるす	右上	135	6.60	34	5	3	0
先発	とりとん	右上	128	7.00	60	2	2	0
先発	るな	左上	120	7.60	18	5	1	0
リリーフ	えうろぱ	右上	130	6.60	99	1	1	0
リリーフ	さざん	左上	141	5.80	56	9	0	0

南国生まれの(?)愛すべき最弱チーム

COCOMOS

ココモス ★★

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	まれいしあ	左	.213	11	55
2	すまとら	右	.192	13	20
3	とんが	右	.150	59	1
4	じゃわ	左	.201	20	2
5	いーすたあ	右	.399	0	50
6	はいち	左	.170	10	10
7	どみにか	左	.176	7	13
8	たひち	右	.157	1	66
9	ばはま	右	.203	5	32
10	はばな	右	.238	1	0
11	ぱぷあ	左	.192	13	63
12	きゅーば	右	.210	14	29
13	かなりあ	左	.321	20	63
14	ぼるねお	右	.222	8	4
合計値		——	3044	182	408

このチームは弱い。もう、悲しくなってくるほど弱い。と言ってしまってはミもフタもないが、打率平均.217、走力合計値408はクラス最低。打ってほしいときに打ってくれないのが痛いのだ。

しかし、大きな一発は望めないものの、しぶいポテンヒットは得意中の得意。じわり、じわりと点を取っていくいぶし銀野球で、相手のチームのペースをくずしてしまおう。また、控えの"ぱぷあ"、"きゅーば"、"かなりあ"の3人は最初に入れてしまうこと。プレイヤーの腕が問われるチームである。

[長所]
これといってない。ハンデをつけてプレイしたい人への上級者用チーム。

[短所]
打線の弱さ。ここ一番の爆発力がない。投手陣の層の薄さも問題。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	ふぃじー	右上	140	6.00	66	7	0	0
先発	はわい	左下	105	6.40	90	0	6	0
先発	ぐあむ	左上	141	7.40	29	2	2	0
先発	さいぱん	右上	133	7.00	42	5	0	0
リリーフ	ぱなま	左上	135	7.00	33	2	3	1
リリーフ	さもあ	右上	152	6.60	84	1	0	0

名実ともにリーグ最強のAクラスチーム

KONAMICS

コナミックス ★★

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	つるりん	右	.308	15	88
2	こんぐ	左	.189	49	23
3	べのむ	左	.399	34	13
4	たこ	右	.291	12	72
5	ついんび	右	.333	33	33
6	ういんび	左	.333	33	33
7	めたる	左	.287	14	84
8	いーがー	左	.384	28	80
9	はい	右	.314	24	61
10	すねいく	左	.211	38	7
11	しもん	右	.198	47	42
12	はいぱー	左	.232	7	98
13	ばぐ	右	.271	51	5
14	そーめん	左	.304	15	46
合計値		——	4054	400	685

このチームの最大の特徴は、途切れることのない強力な打線だ。走力合計値もクラス2位の685もあり、総合的に見ても一番戦力があるチームと言える。いわゆる〝投打ともにバランスがとれたチーム〟というやつだ。バッターも他のチームの4番クラスの選手がそろっているし、〝つるりん〟、〝はいぱー〟の盗塁コンビが塁上を引っかきまわしてくれる。ただし、4番の〝たこ〟がイマイチ攻撃力に欠けるのはご愛敬か。オールマイティな〝すなっちゃ〟、変化球の〝もんたくん〟など投手陣が強力なのも力強いぞ。

[長所]
リーグ1の強力な打線と投手陣の層の厚さ。初心者用のチームでもある。

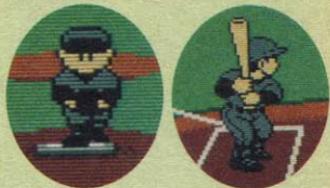
[短所]
ホームランをガンガン打つのはいいが、大味な試合展開になることも。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	すなっちゃ	右上	150	2.60	92	9	3	8
先発	きゅー	左上	149	4.40	71	4	9	1
先発	ぴぽ	右上	159	7.00	43	1	1	1
先発	もんたくん	右下	140	4.80	56	5	9	0
リリーフ	ちゃーりー	右下	142	5.00	86	1	9	0
リリーフ	すぴりと	右上	160	5.20	68	0	0	9

生まれ変わった新生ダークスの実力は?

NEO DARKS

ネオダークス ★★

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	とよはら	右	.271	21	96
2	おざわ	右	.253	29	13
3	こじま	右	.240	24	63
4	ながえ	右	.392	51	2
5	きのした	右	.290	27	21
6	ちさ	左	.244	16	68
7	にしお	右	.274	14	9
8	いわさき	右	.220	11	80
9	さくらい	右	.299	19	97
10	まきたに	右	.263	37	20
11	てらだ	右	.225	39	25
12	おーた	右	.231	14	78
13	たけのうち	右	.246	31	25
14	しおざき	右	.224	23	13
合計値		——	3672	356	610

旧『激ペナ』から唯一残ったチーム、それがこのネオダークスだ。旧ダークスは〝弱い〟という印象が強かったが、今回は〝ネオ〟と名のつくだけあって、だいぶ強くなっている。ただユニフォームがグレーなので、暗いイメージはぬぐいきれなかったようだ。特に残念なのが、チアガールのコスチュームがグレーなこと。ちと不満である。

チームの総合力は、まあ平均タイプ、といったところ。走力98の〝さくらい〟をいかにうまく使うかがカギである。チアガールがもっとかわいければなあ(しつこい)。

[長所]

長打力のある選手がそろっている。ホームランで一発逆転ということも。

[短所]

左打者がたったひとりしかいないので、右投手相手だともうメロメロ。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	おーつか	右上	141	4.60	82	9	2	1
先発	まんの	左上	130	4.60	56	7	7	2
先発	さとう	右下	130	5.80	32	4	5	3
先発	さぎさか	右上	160	5.60	99	4	0	0
リリーフ	おか	右下	120	4.00	78	0	9	9
リリーフ	いしもと	右上	159	5.60	48	1	8	1

★激ペナ2熱血座談会!

どうやら、想像をはるかに上回るデキのようです。MSX最強の野球ゲームと言える激ペナ2。その魅力と問題点を、本音座談会で鋭くえぐってみましょー。

➡白熱の好試合で緊張感も最高!

⬇スピードアップでゲーム展開がよりスムーズに!

動きのよさにビックリ

ゴンザレス幕之内(以下幕) ども、幕之内です。いやー、激ペナ2の流れるようなスピード感には驚かされたですな。

キキ錦里(以下錦) うんうん、確かに速い。激ペナ1もそこそこだと思ってたんだけど、一度2で遊んだら、1はもうスローモーションみたいだもんね。

幕 正直言って、MSXでここまで速く動かせるなんて思ってもみなかったぞ。コナミの技術力はたいしたもんだ。

錦 スピードの速さもさることながら、ボクは打球と送球のバランスも絶妙だと思うんだよね。

⬆ホームランのデモもハデハデー!

編集部に最初に届いたバージョンは、スピードは速いが大味な印象だったんだけど、完成版を見てビックリ。思わず仕事を忘れて熱中しちゃったほどだ。

幕 うむ。確かにそれはいえる。ワシもだいぶやりこんだのだが、プレイしていて、ゼンゼン不自然さを感じさせない。これほど気持ちよく遊べる野球ゲームは初めてですな。

錦 同感。ボクはとくにピッチングが好きなんだよね。緩急をつけてバッターのタイミングをずらしたり、変化球で戸惑わせたり……。ストレートの伸びがいいから、多彩な攻めかたができるんだよね。

幕 ワシはバッティングのほうが好きだな。ちゃんゴロとフライを打ち分けられるし、なんといっても打った瞬間の感触が本物そっくりでよろしい。

錦 なるほど。とにかく、スピードアップに操作性やゲームバランスの改良と、激ペナ1で目立った欠点をバッチリ直してくれているのがうれしいね。

幕 横スクロールのときの画面のガタつきも、思ったほど気にならないしな。

錦 何よりもまず、快適なテンポで試合が進むのがいい。おかげで細かいアラが目立たなくなっているんだろうね。

大河スポ根ロマン読み切り

野Q正伝

「野Q!」、「やくみつるです」、「あと2,000球、いけいけゴーゴー!」、「や〜ん、おやつはババロアに決めとるのでごわす」、「ゴーゴー!」、「ババロア〜ん」、「ゴーゴー!」、「都こんぶも」、「ゴーゴー!」、「クロレラパワー!」、「ムギュ」。

エディットは楽し

幕　動きのよさについては実物で味わってもらうことにして、今度はチームエディット機能の話をしようではないか。

錦　うん。エディット機能は激ペナの顔みたいなものだからね。

幕　機能そのものは１とあまり変わりないようだな。

カステイラ登坂(以下登)　チームエディット機能ならオイラにまかせれー、ときたもんだーみのもんた。

幕　おっといきなり現われたな。でも、これでやっと座談会らしくなってきたぞ。

登　激ペナ１のころからたくさんオリジナルチームを作ってきたけど、今回は選手数が増えたのがいいね。それに前よりもデータに忠実な結果がでるようだし、よりシミュレーション性が上がっていてウレシイ限りだぞ。

錦　これで操作性がよければカンペキなんだけどね。

登　慣れてしまえば平気だよ。

⬆ライト線を抜けるいい当たりだ！

⬆なんと投球練習までできるのだ。

⬆試合結果の表示はこんな感じ。

それではまとめだ

錦　さて、ここまでほめてばかりきたので、今度は問題点を考えてみようじゃあーりませんか。

幕　うーん。難しいな。ハッキリ言って、ここまでカンペキだと、文句のつけようがないですな。

登　確かに。もう想像をはるかに上回るデキだったんで、ヘンなイチャモンをつけるのは返って悪いような気がするな。

錦　激ペナ１のときから気になってたんだけど、地面スレスレのライナー性の当たりが大過ぎると思わない？

登　出たな、重箱の隅攻撃！

幕　言われてみればそうだが、全体からみるとごく些細なことだからほとんど気にならないぞ。

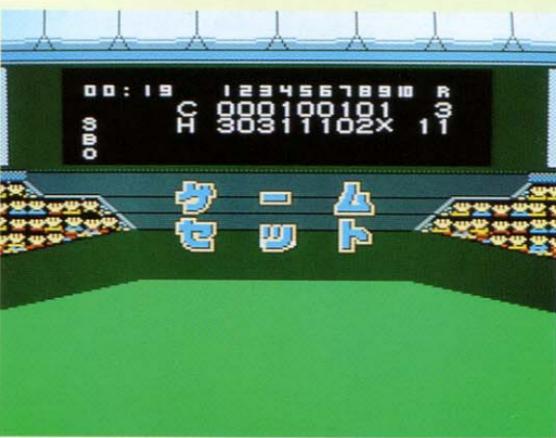
錦　うん。それは言える。

登　少なくとも、MSX用野球ゲームの中では１番おもしろいぞ。

幕　買ってもソンはしないな。

錦　買わなきゃソンだよ。

登　絶対に買うべし。

➡熱戦が終わると、激ペナ１と同様にダイヤモンドからバックスクリーン方面に画面がスクロールする。

熱血ハレンチ悦楽官能小説

娘と野球

雅子は馬並高校野球部のマネージャー。今日もせっせと選手のユニフォームを洗濯している。雅子はみんなのアンダーシャツやソックスも洗う。裸でグランドを駆け回る選手の肌に光る汗がまぶしく感じる夏の日だった。